Un juego de Dirk Henn para 3 – 5 jugadores

NEPTUN

¡Surca el Mediterráneo en el papel de un mercader romano y entrega tus mercancías en ciudades y templos!

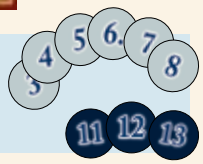
Consigue dinero y el favor de los dioses.

El mercader que haya entregado un mayor número de bienes será el favorito de los dioses y ganará la partida.

Componentes

- **1 tablero** - un mapa de las ciudades y las rutas navales del Mediterraneo

- **19 Fichas de distancia:**
  15 para cabotaje (valores 3 - 8)
  4 para mar abierto (valores 11 - 13)



- **36 Fichas de Puntos:**
  Frente: Número de puntos
  Reverso: Región y ronda de juego

- **Oro** (55 Monedas)

- **15 Fichas de bonus**

- **Ficha de viento** para el turno actual

- **Ficha de viento** para el próximo turno

- **5 Registros de contratos** - 1 de cada color

- **30 Cartas de ciudad**

Las cartas de ciudad muestran el nombre de la ciudad, el color la región a la que pertenece y la recompensa por entregar determinadas mercancías en esta ciudad (izquierda: oro, derecha: puntos de templo).

- **30 Cartas de mercancía**

Uva *Aceituna* *Miel* *Trigo* *Sal*

- **50 Cartas de remo**

Cartas de remo individuales

Las cartas de remo tienen un valor de modificación de viento en su parte superior y la capacidad de remo de la tripulación en la parte inferior.

- **5 Barcos** - 1 para cada jugador

- **5 Ficha de jugador** - 1 para cada jugador

- **25 Fichas de templo** - 5 para cada jugador

Preparación - para 4 jugadores

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.

2. Separa las fichas de puntos de victoria según su reverso, primero por región (=color) y después por ronda de juego.

3. Separa las fichas de distancia de cabotaje de las de mar abierto. Mezcla las fichas de distancia de mar abierto y coloca una ficha en cada una de las casillas de mar abierto, y luego dales la vuelta. Repite el procedimiento con las fichas de distancia de cabotaje, colocándolas en las casillas de cabotaje. De esta manera, la distancia entre las ciudades se mide en millas náuticas.

4. Baraja por separado las cartas de ciudad, las cartas de bienes y las cartas de remo y forma con ellas 3 mazos de robo, siguiendo este orden:

Coloca las cartas de ciudad en la columna superior, las cartas de bienes formando el siguiente mazo y, por último, las cartas de remo.

En este caso el orden es Rojo, Verde, Morado y Amarillo.

Cartas de ciudad

Cartas de mercancía

Cartas de remo

5. La fuerza inicial del viento es 5, por lo que la ficha de viento en la casilla 5 del marcador de tiempo actual. De momento, la ficha del marcador de previsión de viento se deja al lado del tablero.

6. Los jugadores cogen los componentes de su color:

- 1 Registro de contratos
- 2 Cartas de remo individuales
- 5 Monedas de oro
- 5 Fichas de templo
- 1 Barco
- 1 Ficha de jugador

Todos los jugadores colocan 1 de sus fichas de templo en la casilla 0 de cada templo.

Cada jugador coloca su registro de contratos delante de él y pone su barco en Crete.

Decide de forma aleatoria el orden de juego, marcándolo en el indicador de orden de juego.

Los jugadores dejan su oro delante de ellos, y mantienen su mano de cartas de remo oculta al resto de los jugadores.

Objetivo del juego

Los jugadores son mercaderes romanos que surcan el Mediterráneo tratando de cumplir los contratos que han aceptado previamente.

Gracias a estos contratos los jugadores consiguen oro y el favor de los dioses. El mercader que haya transportado más donativos a los templos conseguirá ser el favorito... y será el ganador al final de la partida.

Secuencia de juego

El juego tiene 3 rondas. Cada ronda se divide a su vez en 3 fases:

- 1ra Fase: conseguir contratos. Esta fase tiene 5 turnos.
- 2da Fase: cumplir los contratos. Esta fase tiene 5 turnos normales y un máximo de 2 turnos extraordinarios.
- 3ra Fase: puntuar

Descripción de las fases:

1ra Fase: conseguir contratos

En primer lugar, se preparan los contratos disponibles.

Roba de una en una tantas cartas de ciudad, de bienes y de remo como jugadores haya más uno. Colócalas boca abajo formando una línea al lado del mazo correspondiente.

Nota: el ejemplo muestra la disposición de los contratos en una partida de 4 jugadores.

De esta manera se forman conjuntos compuestos de 1 carta de ciudad, 1 de bienes y 1 de remo. Cada uno de estos conjuntos es un contrato para llevar determinados bienes a una ciudad concreta.

El beneficio que otorga cumplir un contrato, ya sea en oro o en puntos de templo, está indicado en la carta de ciudad, en el recuadro con los bienes correspondientes.

Ejemplo: en este contrato Becca debe llevar aceituna a Sanguntum. Si lo cumple ganará 3 puntos de templo en Hispania.

Siguiendo el orden del indicador de orden de juego, cada jugador escoge un contrato. Puede hacerlo de varias formas en función de la situación:

a) Solo hay contratos boca abajo

El jugador da la vuelta al contrato situado más a la izquierda. En ese momento decide si se queda con el contrato o si lo rechaza definitivamente.

En el caso de que lo rechace, da la vuelta al siguiente contrato por la derecha. De nuevo, decide si lo acepta o lo rechaza.

El jugador puede seguir dando vuelta a nuevos contratos siempre y cuando no acepte ninguno. Cuando llegue al último contrato está obligado a aceptarlo.

Mazos de robo

Ejemplo: Becca (rojo) da la vuelta al primer contrato, pero decide rechazarlo. Da la vuelta al segundo y se lo queda.

b) Hay contratos boca arriba y boca abajo

En primer lugar, el jugador debe decidir si acepta alguno de los contratos que están boca arriba o si da la vuelta al siguiente.

Si decide dar la vuelta a un contrato, se sigue el mismo procedimiento explicado para (a).

Mazos de robo

Ejemplo: Jenny (verde) decide quedarse con el primer contrato boca arriba. Tendrá que llevar aceituna a Saguntum.

Atención: si un jugador rechaza un contrato no podrá aceptarlo después ¡incluso si los que se descubren posteriormente le gustan todavía menos!

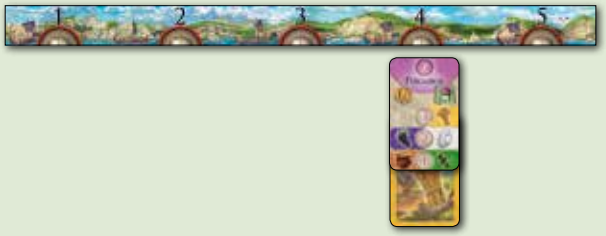
c) Solo hay contratos boca arriba

Debe aceptar uno de los contratos.

Cargando un contrato

Tan pronto como el jugador acepta un contrato, debe cargarlo. Esto significa que coloca la carta de ciudad y la carta de bienes juntas en una columna de su registro de contratos que no esté ocupada.

Nota: los jugadores deben navegar a las ciudades en el orden que marca su registro de contratos por lo que deben sopesar cuidadosamente el orden en el que cargan sus contratos.



Ejemplo: Becca (rojo) decide colocar el contrato que acaba de adquirir en la 4 columna de su registro de contratos. Después no podrá cambiarlo de posición.

Después, el jugador coge su ficha en el registro de orden de juego y la coloca en la casilla del marcador de remado correspondiente al valor de la carta de remo de su contrato. Si ya hay alguna ficha en esa casilla, coloca la suya encima de las que estén. Para acabar, añade la carta de remo a su mano.

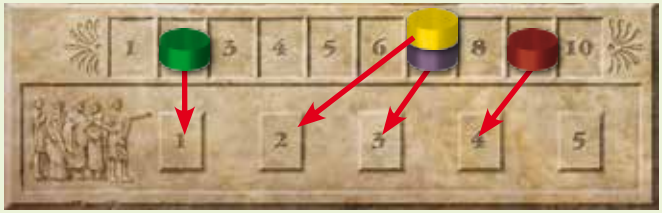
Hecho esto, comienza el siguiente jugador (siguiendo el orden de juego).

Nota: Después de colocar las cartas de bienes y de ciudad en su registro de contratos y de mover su ficha en el registro de orden de jugadores, el jugador añade la carta de remo a su mano.

Final de un turno

Cuando todos los jugadores han aceptado un contrato, se determina el nuevo orden de juego.

El jugador que esté colocado en la posición más baja del marcador de remado coloca su ficha en la primera casilla del indicador del orden de juego. El siguiente jugador en el marcador de remado ocupará la segunda casilla en el orden de juego y así sucesivamente. Si dos jugadores ocupan la misma posición en el marcador de remado, el jugador que esté más arriba irá primero.



Jenny (verde) va en primer lugar, Peter (amarillo) en segundo y Ani (morado) en tercero. Becca será la última en el próximo turno.

Se mueven las cartas que quedan hacia la izquierda, hasta ponerlas al lado de sus respectivos mazos. Coloca una moneda en cada carta de ciudad que esté boca arriba. Si está boca abajo, simplemente descubre el contrato El jugador que acepte el contrato recibirá también el oro.

Ejemplo: comienza el segundo turno. El contrato descubierto el turno anterior se coloca en primer lugar, con un oro encima.

Los jugadores realizan 4 turnos más de la misma forma, hasta que todos hayan aceptado 5 contratos.

2da Fase: cumplir contratos

Para cumplir sus contratos los jugadores deben navegar con sus barcos a la ciudades apropiadas.

Esta fase tiene 5 turnos.

Al principio de cada turno, cada jugador escoge una carta de remo de su mano y la coloca boca abajo delante de él. Cuando todos lo han hecho, dan la vuelta a las cartas a la vez.

Después se ajusta la predicción de viento. Se suman los valores de la parte superior de todas las cartas de remo que se han jugado y se coloca la ficha de viento en la casilla apropiada del marcador de previsión del viento. Si el total es superior a +5 o inferior a -5, el marcador de coloca en el máximo / mínimo.

Ahora, siguiendo el orden de juego, los jugadores se hacen a la mar.

El jugador activo calcula la autonomía de su barco en millas náuticas para este turno. Suma la potencia de remo (número inferior) de la carta de remo que ha jugado y la fuerza actual del viento.

La ficha de distancia que hay entre dos ciudades indica el número de millas que debe recorrer un barco cuando navega de una ciudad a otra.

Importante: ¡hay que jugar una carta de remo incluso si el jugador quiere permanecer en la ciudad en la que está!

Ejemplo: Jenny (verde) quiere transportar sal a Leptis Magna, y después miel a Carthago.

Ejemplo: se han jugado estas cartas de remo. Después de sumarlas, se ajusta la previsión del viento y la ficha se coloca en la casilla +2.

Ejemplo: la autonomía de Jenny (verde) este turno es de 10 millas náuticas.

Ejemplo: para navegar de Tyros a Alexandria se necesitan 3 millas náuticas.

Un jugador puede mover su barco de una ciudad a otra siempre y cuando tenga autonomía suficiente. Puede incrementar la autonomía de su barco pagando 1 oro por cada milla adicional. Las millas sobrantes se pierden. Un jugador puede decidir no moverse para quedarse en la misma ciudad. No hay límite al número de barcos que pueden estar en la misma ciudad.

El jugador activo puede cumplir un contrato en la ciudad en la que termina su movimiento si aceptó un contrato para esta ciudad. La recompensa será oro o puntos de templo en función de la carta de ciudad y de la carta de bienes.

Oro: el jugador coge el oro de la reserva.

Puntos de templo: el jugador mueve su ficha en el templo de esa región tantas casillas como indique la carta de ciudad. Si hay una ficha de otro jugador en esa casilla, coloca la suya encima.

Cuando cumple un contrato, el jugador puede gastar una única vez 3 oros para comprar 1 punto de templo, sin importar si consiguió oro o puntos de templo con el contrato.

Si en el registro de contratos hay algún contrato sin completar a la izquierda del contrato recién completado, el jugador debe dar la vuelta a estos contratos y ya no podrá completarlos.

Por último, el jugador descarta la carta de ciudad y la de bienes, colocándolas en sus pilas de descarte. Deja la carta de remo boca abajo delante de él. De esta forma se puede llevar fácilmente la cuenta de turnos / turnos adicionales realizados.

Hecho esto, comienza el siguiente jugador.

Becca (rojo) tiene una autonomía de 11 millas náuticas este turno. Para cumplir su contrato tiene que llevar uva a Alexandria. Primero navega de Crete a Tyros, gastando 8 millas. No tiene suficiente autonomía para llegar desde Tyros a Alexandria, así que gasta 1 oro para comprar la milla que le falta y llega hasta Alexandria para cumplir su contrato este turno.

Ejemplo: Becca (rojo) cumple su contrato en Alejandria y consigue 2 puntos de templo. Mueve su ficha 2 casillas hacia adelante en el templo amarillo.

Ejemplo: si Becca (rojo) navega después a Pergamum perderá el contrato de Sanguntum y debe darle la vuelta.

Cuando todos los jugadores han completado el turno, es necesario recalcular el viento. Se mueve la ficha de viento del marcador de viento actual a la misma posición que la ficha del marcador de previsión de viento. Después se retira la ficha del marcador de previsión de viento.

Se juegan otros 4 turnos de esta forma.

Turnos adicionales (5.I y 5.II)

Si algún jugador tiene contratos sin cumplir que no estén girados, puede intentar completarlos en estos dos turnos adicionales.

Nota: los contratos pueden quedarse sin completar porque el jugador haya decidido no completarlos.

A los jugadores en esta situación se les pregunta, siguiendo el orden de juego, si quieren realizar un turno adicional. Esto quiere decir que solo juegan estos jugadores.

Nota: al principio de la partida cada jugador recibió dos cartas adicionales de remo, por lo que puede jugar un máximo de dos turnos adicionales durante toda la partida.

Durante estos 2 turnos la ficha de viento se queda en la casilla en la que estaba durante el 5º turno. Siguiendo el orden de juego, los jugadores juegan una carta de remo, mueven su barco y completan un contrato, si pueden. Si es necesario, se ofrece y se juega un segundo turno adicional.

Si tras este segundo turno todavía hay contratos sin cumplir, se pierden. Se da la vuelta a sus cartas.

3ra Fase: puntuar

Una vez se han jugado los 5 turnos (y quizás hasta 2 turnos adicionales) se cuentan los puntos de esta ronda de juego.

Bonificación por completar todos los contratos

Los jugadores que no hayan perdido ningún contrato (es decir, que han completado los 5 contratos en esta ronda) reciben una ficha de bonus.

Ficha de bonus

Puntos de templo:

Se comprueba qué jugador ha conseguido más puntos en cada templo (primera ronda de la partida).

En caso de que haya empate, gana el jugador cuya ficha esté debajo. Los puntos del templo de oro los conseguirá el jugador que tenga más oro. En caso de empate, ganará el jugador que esté antes en el orden de juego.

El jugador que gana en un templo coge la ficha de puntos que hay en el templo.

En la segunda y tercera ronda también se tiene en cuenta el segundo y el segundo y tercer clasificado respectivamente. El primer jugador cogerá la ficha de puntos con más puntos, el segundo cogerá la segunda ficha y el tercero (solo en la 3 ronda de juego) cogerá la ficha más baja.

Ejemplo: se está puntuando la primera ronda. Becca (rojo) consigue la ficha de puntos del templo de Graecia.

Ejemplo: se está puntuando la segunda ronda. Peter (amarillo) es el primero y consigue la ficha de puntos de mayor valor (5). Becca (rojo) ha ganado a Ani (morado) porque hay llegado antes (su ficha está debajo) por lo que consigue la ficha de 1 punto.

Fin de la ronda

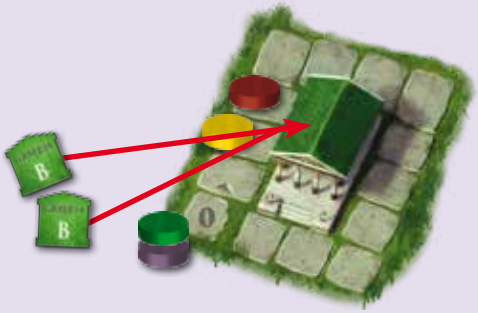
Al final de la ronda, los jugadores conservan su mano de cartas de remo, y descartan las cartas de remo usadas.

Las cartas de remo individuales se devuelven a la caja. El resto se colocan en su pila de descarte.

El resto de cartas se colocan en sus respectivas pilas de descarte. Después, baraja cada pila de descarte con su mazo de robo correspondiente y coloca los nuevos mazos de robo tal y como hiciste en la preparación. Las fichas de los templos se quedan donde están.

Las fichas de puntos de la ronda *(2ª ronda = B, 3ª ronda = C)* siguiente se colocan en los templos, y todos los barcos vuelven a Crete.

Mazo de robo + pila de descarte = nuevo mazo de robo



Ejemplo: en la segunda ronda se utilizan las fichas de puntos con la B.

Fin de partida y ganador

Una vez jugada la tercera ronda, los jugadores suman todas sus fichas de puntos y fichas de bonus.

El jugador que tenga más puntos será el mejor mercader y es el ganador de la partida.

En caso de empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany